TESTE • QUADRINHOS • CURIOSIDADES

Abril 50 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1
Nº 29
28/9/2000

GRÁTIS

Fascículos da enciclopédia PARA SABER MAIS e uma CARTELA DE ADESIVOS para completar seu ATLAS

Surpresa!

Mudanças em DIGIMON

Kari e T.K. mostram a turma da nova fase do desenho

O que será que vai acontecer?

www.RECREIOONLINE.com.br

PROMOÇÃO

Concorra a 10 patinetes

Veja como participar

FERRET

Ele é um bicho de estimação engraçado e curioso

ISSN 1517-7467 12788/1
29
9 771517 746002

EPISÓDIOS RAROS, EVOLUÇÃO E CAMPEONATOS

BULBASAUR VS. SUMO MAX

TRÊS DIAS DE MUITA COMPETIÇÃO

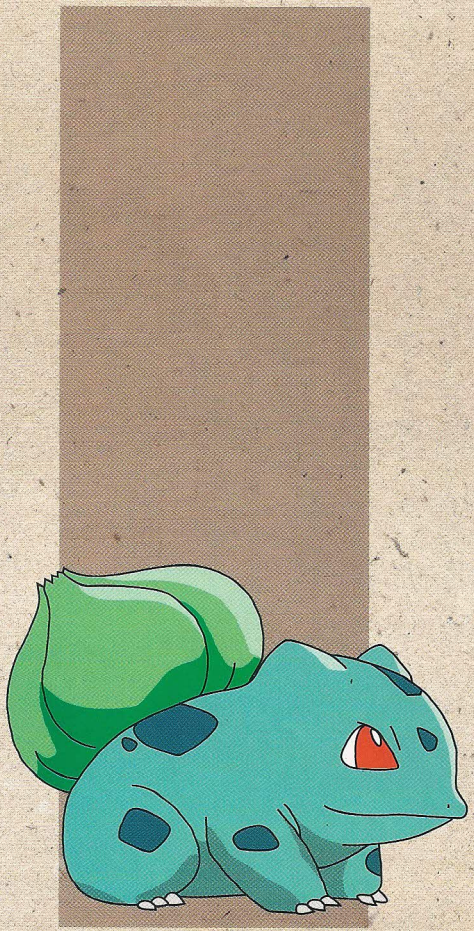
★ ★ ★

OS JOGOS

POKÉMON™

SET. 17
SET. 24
OUT. 1
10:00 - 18:00 HRS

★ ★ ★



0,7 m 6,9kg

2 m - 180kg

CARTOON NETWORK™
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
CartoonNetwork.com.br

TESTE SUAS HABILIDADES

© 2000 Cartoon Network, Inc. POKÉMON © 2000 Nintendo. TM & © Nintendo. All rights reserved.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

8 TESTE **Você é brincalhão?**
Responda às perguntas e descubra.

10 FIQUE LIGADO **Novidades na turma**
Seus novos amigos do Digimundo.

13 GAMES **Digipoderes**
Dicas para jogar no Playstation.

16 CHIPS E BITS **Criatividade no micro**
Faça papéis de carta exclusivos.

18 PASSATEMPO **Labirinto**

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 HISTÓRIAS DO MUNDO **O gato de botas**
Uma história tradicional da França.

26 PARA BRINCAR **Bumerangue**
Veja como fazer um brinquedo legal.

28 BICHOS **Conheça o ferret**
Uma mascote diferente.

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Quebra-cabeça**
Brinque com os Anjinhos.

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **O que será isso?**
Descubra o que aparece na foto.

CAPA: CIETE SILVÉRIO (FOTO FERRET)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

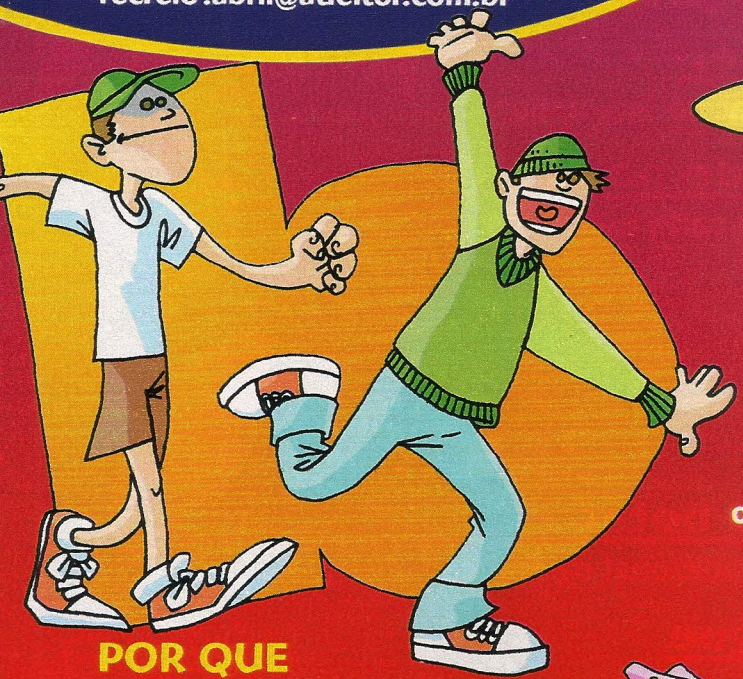
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM INVENTOU O LÁPIS?

Rhuam Gabriel Cavalcante Brandão, 7 anos
Goiânia – GO

Em 1565, um físico suiço chamado Konrad von Gesner fez um objeto para escrever bem parecido com o lápis atual. Eram duas tabuinhas recheadas com uma fatia de grafite. Em 1761, o alemão Haspar Faber fez os lápis cilíndricos, iguais aos de hoje. O lápis de cor surgiu em 1850, depois da invenção das anilinas, que são responsáveis pela cor.



POR QUE BALANÇAMOS OS BRAÇOS QUANDO ANDAMOS?

Cristiane de O. Monteiro, 10 anos
Belo Horizonte – MG

Movemos os braços para manter o equilíbrio do corpo enquanto andamos ou corremos. Esse tipo de movimento também estimula os batimentos cardíacos e favorece a respiração. Por isso é tão bom caminhar.

COMO SABER SE MINHA TARTARUGA É MACHO OU FÊMEA?

Rafael G. Cruz, Valinhos – SP

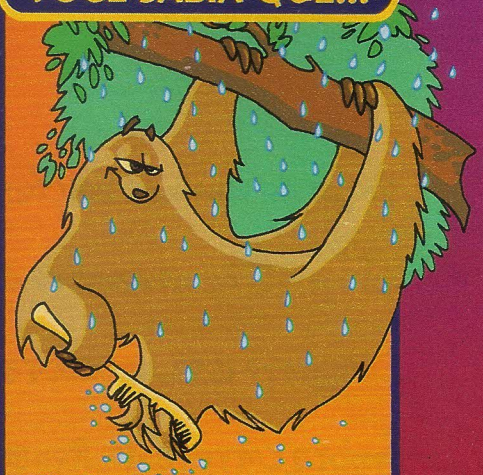
Só é possível saber isso quando o bicho já é adulto e mede cerca de 8 centímetros. A fêmea é maior e tem uma abertura grande na parte debaixo do casco, que é por onde saem os ovos. Os machos têm a cauda mais comprida e mais grossa, garras grandes nas patas dianteiras e a parte inferior da sua carapaça é reta, enquanto a da fêmea é côncava.

POR QUE NÃO SENTIMOS O GOSTO DA COMIDA QUANDO ESTAMOS RESFRIADOS?

Helena Cristina A. Pereira, 11 anos
São Paulo – SP

O nosso olfato e paladar trabalham juntos para que possamos sentir o sabor dos alimentos. Quando mastigamos a comida, o gosto de certas partes do alimento são reconhecidas pelo olfato. Se estamos resfriados, geralmente o nariz fica entupido e só percebemos parte do sabor.

VOCÊ SABIA QUE...



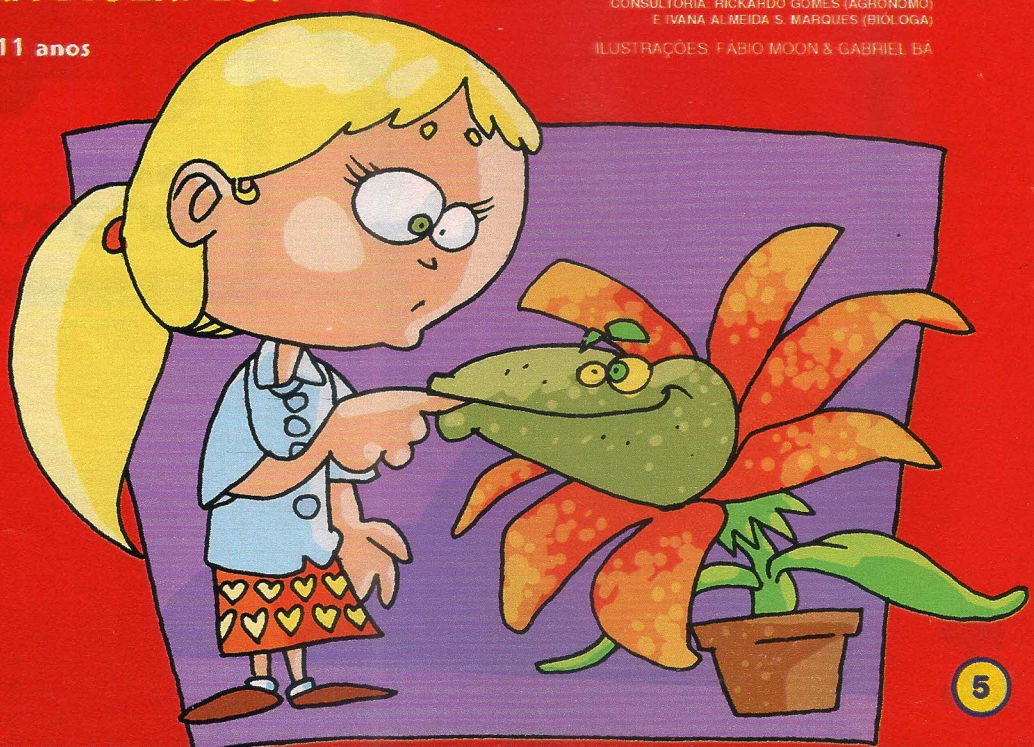
- O pêlo da preguiça nasce a partir da barriga para a água escorrer facilmente quando ela está pendurada?
- O gato dorme 15 horas por dia e o elefante só 4?
- Em Júpiter existem 16 luas? Uma delas chama-se Io, onde há vulcões ativos.
- Alguns mamíferos põem ovos, assim como répteis e pássaros? Um exemplo é a équidna, um animal típico da Austrália.
- Todo dia cerca de 1,2 bilhão de cartas são enviadas pelo correio em todo o mundo?

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO)
E IVANA ALMEIDA S. MARQUES (BIÓLOGA)
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

SE COLOCAMOS O DEDO EM UMA PLANTA CARNÍVORA ELA SE FECHA PARA DIGERI-LO?

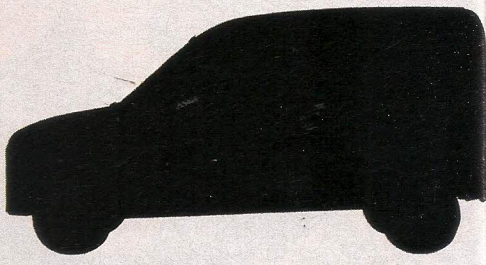
Verônica Pereira Guimarães, 11 anos
Itanhaém – SP

Se tocamos numa planta carnívora ela se fecha, como faria se um inseto pousasse ali. Mas ela não é capaz de comer o dedo de ninguém e está apenas reagindo ao estímulo. As plantas carnívoras preferem insetos e raríssimas espécies podem se alimentar de pequenos sapos ou roedores.

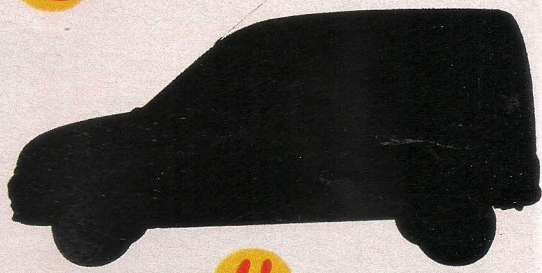


Vai pintar uma promoção da RECREIO e d

Fique de olho nas edições de **5** de outubro a **30** de novembro da sua Recreio. Enquanto isso, descubra qual é a sombra correta do Renault Kangoo.



2



4

RENAULT
Kangoo

Resposta: número 4

Abril

Renault Kangoo que vai revelar seu talento.

teste

VOCÊ É BRINCALHÃO?

Se não tem certeza, responda às perguntas e descubra.

1 **Quando a professora dá uma bronca na classe, você:**

- A Fica bem quietinho no seu canto.
- B Depois de um tempo, fala alguma coisa engraçada.

2 **Qual das alternativas combina com você:**

- A Adora ouvir piadas, mas não gosta de contar.
- B Sempre tem piadas novas para contar.

3 **Se a turma do colégio está preparando uma peça de teatro:**

- A Você prefere não ser chamado para não passar vergonha.
- B Você logo é convidado para participar.

4 **Você gostaria de ser o ator (ou atriz) num filme que tivesse:**

- A Heróis, ação e muitos perigos.
- B Muita palhaçada e brincadeiras.

5 **No horário de entrada na escola, você escorrega em frente ao portão e derruba todo o seu material. Sua reação é:**

- A Volta para casa e só aparece na escola no dia seguinte.
- B Tem um ataque de riso, aproveita para dizer algo engraçado e ainda quase derruba o colega que vem ajudá-lo a recolher as suas coisas.

JEAN GALVÃO

6 Se o seu time perdesse a final do Campeonato Brasileiro de Futebol, você:

- A Ficaria muito chateado e não ia querer falar do assunto por um bom tempo.
- B Ficaria zangado, mas logo inventaria uma piada sobre a derrota.

7 Sua mãe chega de viagem e descobre que seu quarto está uma bagunça. O que você faz?

- A Diz a ela que vai arrumar tudo bem depressa.
- B Conversa, disfarça e pergunta se ela gostou da obra de arte que você criou no quarto.

8 Quando é convidado para uma festa à fantasia, você prefere:

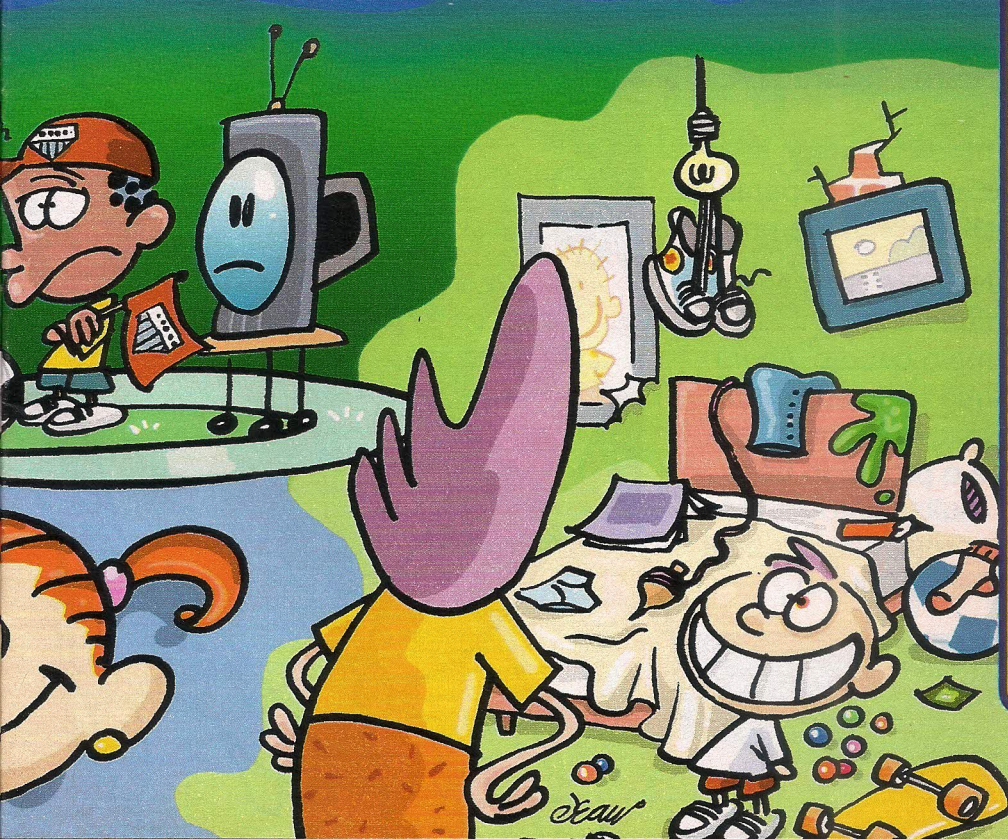
- A Ir com uma roupa normal para não passar vergonha se mais ninguém for fantasiado.
- B Inventar uma fantasia, misturando peças de roupas da família toda.

9 Num acampamento com sua família ou a sua turma, começam a contar histórias de fantasmas. O que você faz:

- A Fica com medo e vai logo dormir.
- B Espera todo mundo se deitar e aparece fantasiado na porta da barraca para assustar o pessoal.

10 Se você começa a contar uma história e todos ao seu redor prestam a maior atenção, você:

- A Disfarça e dá um jeito de cair fora sem ninguém perceber.
- B Adora e rapidamente inclui alguma coisa engraçada no caso.



SOME SEUS PONTOS

Cada letra A assinalada vale 1 ponto.
Cada letra B assinalada vale 2 pontos.

Até 10 pontos

Você não é dos mais brincalhões. Pode até gostar quando seus amigos fazem piadas e brincadeiras, mas tem um jeito diferente do deles, que deve ser respeitado. Só não deixe de brincar e se divertir por isso.

Acima de 10 pontos

Com essa pontuação você deve ser bem animado. Se fez mais de 15 pontos é um grande brincalhão. Provavelmente as pessoas se divertem muito com você, mas não se esqueça de que nem todo mundo gosta de brincadeiras em situações sérias. Tenha cuidado para não deixar ninguém chateado.

FIQUE LIGADO

OS SEGREDOS DA NOVA FASE

Veja os personagens e monstrinhos que vão se

Tai e sua turma vão se despedir do Digimundo depois do episódio 54 do desenho animado.

A primeira turma de digiescolhidos deve derrotar o poderoso Apocalymon e em seguida terá de passar pelo portal e voltar ao mundo real.

Mas você não precisa partir do Digimundo com eles. O filme dos Digimon nos cinemas e a segunda fase do desenho estréiam no Brasil em 2001 e prometem muita diversão.

Nas novas aventuras T.K. e Kari se unem a três novos digiescolhidos para combater forças do mal ainda mais assustadoras.

Eles têm de descobrir os segredos de um vilão que quer destruir o universo digital antes que seja tarde demais.

Tai, Joe e sua turma aparecem em alguns episódios para ajudar a desvendar o mistério, mas todos cresceram e estão com novo visual.

T.K.

Nome: Takeru "T.K." Takaishi.
Idade: 11 anos.
Elemento: esperança.
Digimon: Patamon.

Na primeira fase ele tinha 8 anos e era meio chorão. Agora que cresceu, é um craque no basquete e o preferido de muitas garotas, mas parece não dar bola para ninguém.

DIGIMON

aventurar pelo mundo digital na TV e no cinema.

KARI

Nome: Kari Kamiya.
Idade: 11 anos.
Elemento: luz.
Digimon: Gatomon.

Agora ela já está bem crescidinha e se diverte muito tirando fotos de tudo com sua câmera digital. Irmã de Tai, ela tem poderes especiais e uma de suas principais características é a paciência.

CODY

Nome: Cody Hida.
Idade: 9 anos.
Elementos: sabedoria e confiança.
Digimon: Upamon.

Na nova fase é o mais novo dos digiescolhidos. É um garoto muito responsável e organizado, que adora praticar artes marciais.

DAVIS

Nome: Davis Motomiya.
Idade: 11 anos.
Elementos: coragem e amizade.
Digimon: Chibimon.

Ele vai se tornar uma espécie de novo líder da turma. Parece que está apaixonado por Kari e tem muito ciúme da amizade dela e de T.K.

YOLEI

Nome: Yolei Inoue.
Idade: 13 anos.
Elementos: amor e sinceridade.
Digimon: Poromon.

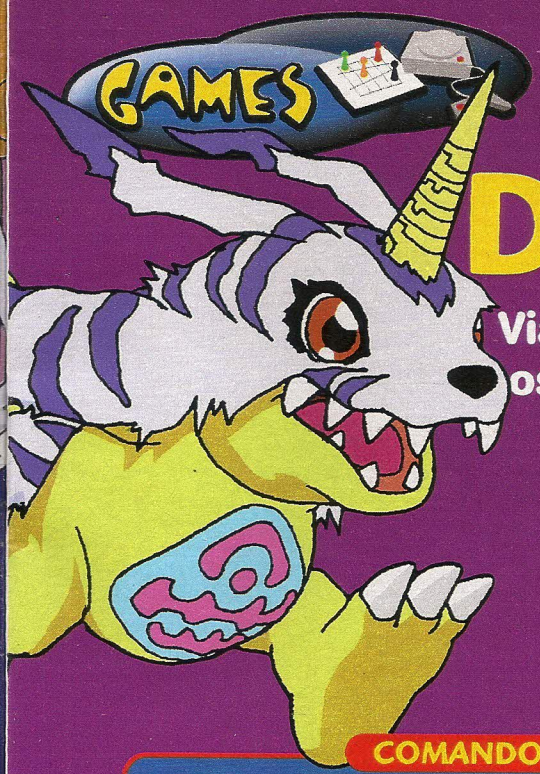
Ela é a mais velha do novo grupo. Uma garota doce e honesta, muito inteligente e que se interessa por tudo que se refere a mecânica e eletrônica. Entende tanto de carros como de computadores.

PARA ESPERAR NA FILA

Digimon: o Filme é a mais nova aventura da turma de monstrinhos digitais. A estréia nos Estados Unidos será no dia 6 de outubro, mas infelizmente ainda não há data definida para o lançamento no Brasil.

O filme traz os novos personagens da segunda fase do desenho e Tai e sua turma já crescidos. A história começa quando todos estão de férias, mas têm de voltar ao Digimundo para combater forças que ameaçam o mundo digital e o mundo real.

No filme os Digimon de Kari e TK começam a mostrar sua força e os amigos digiescolhidos – Davis, Yolei, Cody e o garoto americano Wallace – também aparecem para ajudar.



MOSTRE SEUS DIGIPODERES

Viaje para o mundo digital e divirta-se com os monstrinhos mais legais no Playstation.

Você foi escolhido e agora vai para o Digimundo em *Digimon World*, um jogo de aventura muito legal para Playstation.

Num universo diferente e cheio de desafios, seus monstrinhos precisam de alimento, descanso e treinamento. Veja como usar os principais recursos do jogo para vencer as divertidas batalhas no videogame.

COMANDOS ESPECIAIS

Veja como cuidar de seu Digimon no jogo.

Descanso ▸ Depois das lutas, ele precisa de descanso. No menu selecione *Sleep*.

Alimento ▸ Use carne, frutas e cogumelos.

Saúde ▸ O desenho da seringa indica a cura para vírus que podem infectá-lo.

Higiene ▸ Sua criatura precisa ir ao banheiro, principalmente depois dos treinos.

Sede ▸ Combata a sede com um cogumelo feliz (*Happymushroom*).

Carinho ▸ Selecione no menu *Praise* (agrado).

Disciplina ▸ Escolha no menu *Scold* (bronca).

MENU PRINCIPAL

Para acionar o menu, aperte ▲ no controle e confira as opções.

TREINAMENTO

Na área Green Gym sua criatura pode treinar.

Boulder Moving ▸ Ganhe energia e ataques.

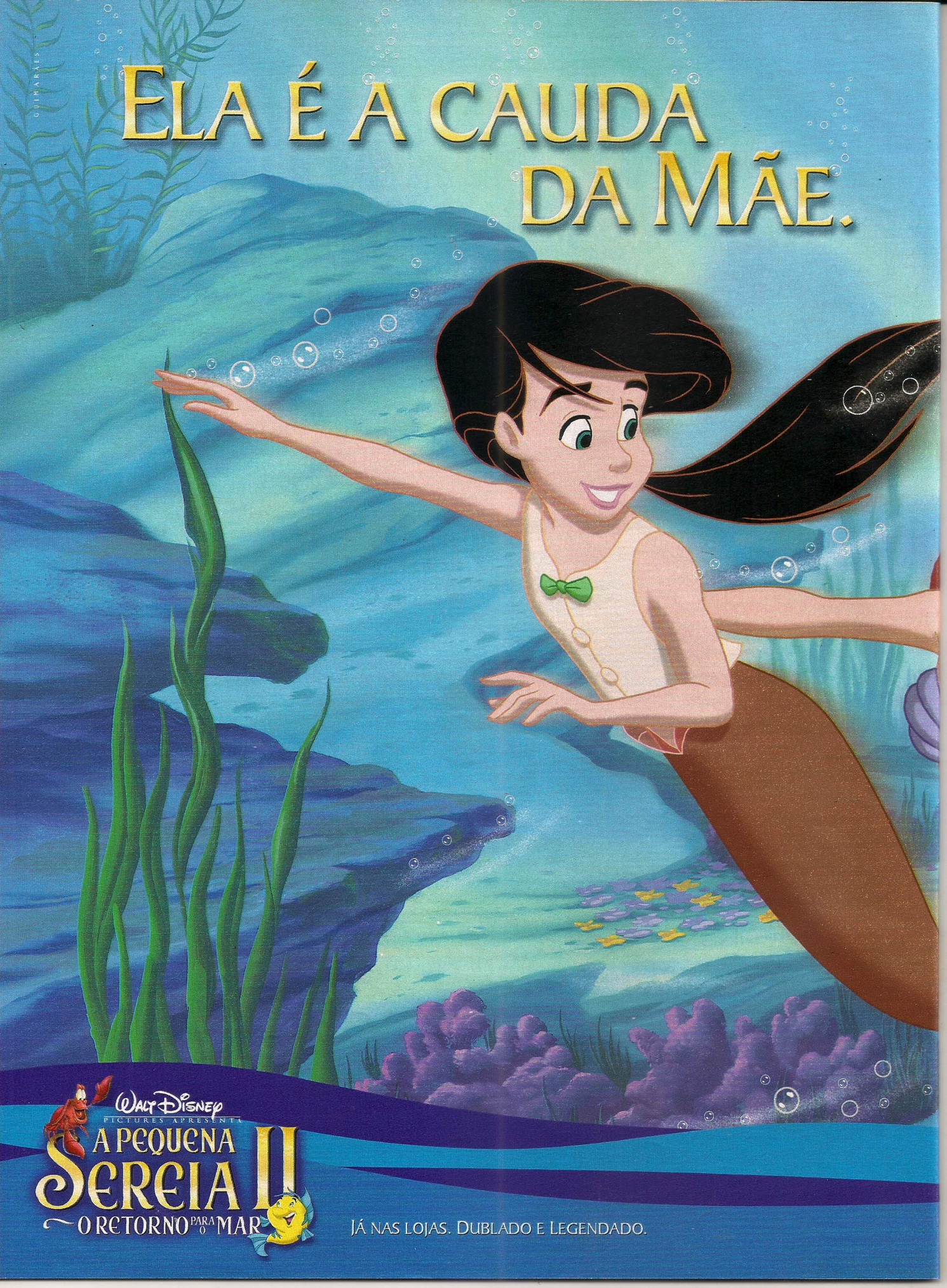
Running ▸ Uma corridinha melhora seu nível de energia e velocidade.

Waterfall ▸ Um banho de cachoeira vai garantir pontos de magia e defesa.

Punching Glove ▸ Aprenda a se defender e aumente sua inteligência.

Tree Striking ▸ Seu Digimon soca árvore e melhora ataques e velocidade.

Classroom ▸ Aulas teóricas para melhorar níveis de inteligência e magia.


ELA É A CAUDA DA MÃE.
WALT DISNEY PICTURES APRESENTA
A PEQUENA SEREIA II
O RETORNO PARA O MAR
JÁ NAS LOJAS. DUBLADO E LEGENDADO.

Disney Vídeo
Walt Disney
A Pequena Sereia II
O Retorno de Ariel ao Mar
DUBLADO
Disney DVD
LANÇAMENTO EXCLUSIVO EM VÍDEO E DVD.
Os personagens de um dos maiores sucessos Disney estão de volta numa grande aventura. Ariel era sereia e virou gente. Agora sua filha, que nasceu gente, quer virar sereia.
© DISNEY

CARTA NO

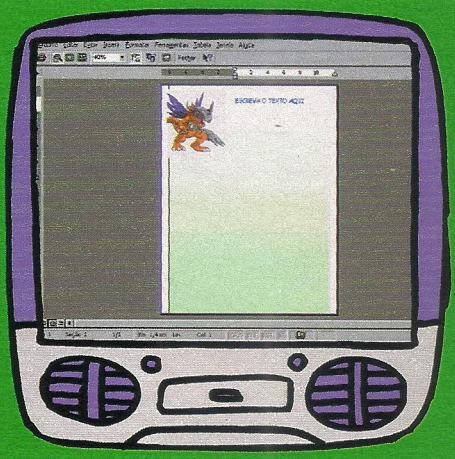
Com um computador, uma impressora e imaginação

1 Escolha uma imagem legal em algum site de Internet (não pode ser animação) e clique sobre ela com o botão direito do mouse. Selecione a opção Copiar.

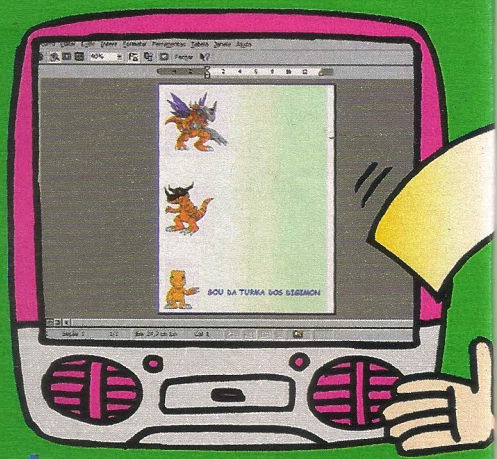
2 Abra o programa Word e crie um novo documento. Em seguida, clique em Exibir. Depois, clique em Barras de Ferramentas e selecione o item Desenho.

3 Na nova barra que surgir, selecione o Retângulo. Clique e segure o botão do mouse e, com o cursor, faça um grande retângulo, que será o fundo do papel.

7 Para posicionar a caixa de texto, arraste-a com o mouse. Para deixá-la transparente, clique na borda com o botão direito e escolha Formatar Caixa de Texto. Em Cores e Linhas, selecione Sem Preenchimento e Sem Linha.



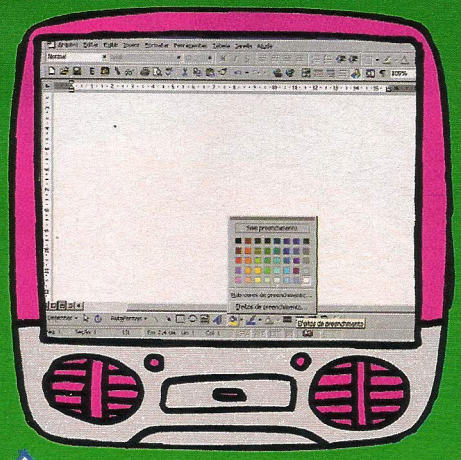
8 Para ver como ficou seu papel de carta, selecione na Barra de Ferramentas no alto da página o item Arquivo e depois Visualizar Impressão. Se você gostou do resultado, é só imprimir e começar a fazer sua carta.

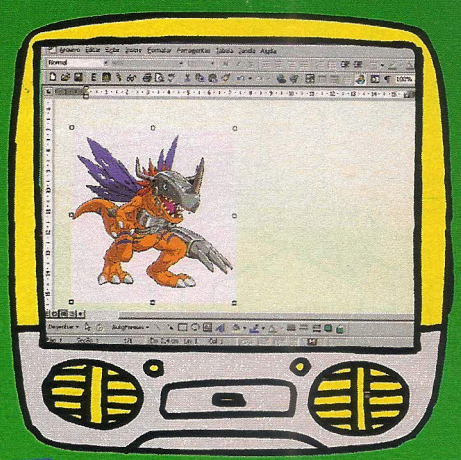


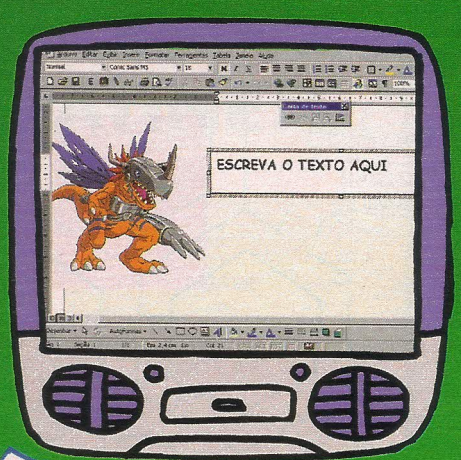
9 Se quiser usar outras imagens é só escolher figuras legais e repetir os passos que aprendeu. Você pode também escrever a carta inteira no computador, com caixas de texto maiores, e criar efeitos bem divertidos.

COMPUTADOR

você pode criar papéis de carta e bilhetinhos diferentes.







4 Selecione o item com o desenho de um balde (Cor do Preenchimento) para escolher a cor. Clique em Efeitos do Preenchimento e escolha os efeitos.

5 No alto da tela, clique em Editar, Colar e a imagem aparece. Para movê-la, clique sobre ela e arraste. Para ampliar, clique em um canto e arraste o cursor.

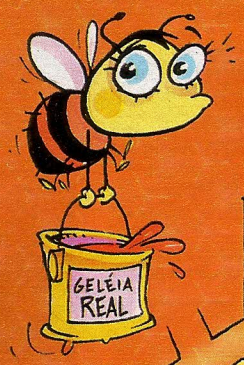
6 Para escrever, clique em Caixa de Texto. Segure o botão do mouse e marque a área em que vai escrever. Escolha o tipo de letra, as cores e o tamanho.

FÁBIO FIGUEIREDO

PASSATEMPO

LABIRINTO

Esta operária trabalha sem descanso e ainda tem de achar a saída do labirinto para alimentar a abelha rainha. Vamos ajudá-la?



BIRY

Resposta na página 42.

RECREIO

CRIE UMA FRASE SOBRE A RECREIO E CONCORRA A UM PATINETE

A RECREIO está distribuindo 10 patinetes Blade Roller da Sundown para os vencedores da promoção. É só escrever uma frase de até dez palavras sobre a revista e enviar para a redação. Os autores das 10 frases mais criativas levam o presente.

Escreva para:
REVISTA RECREIO
PROMOÇÃO PATINETE
Av. das Nações Unidas, 7221
8° andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902

Atenção

Só concorrerão as frases que chegarem com carimbo postal até o dia 14 de outubro. Não esqueça de colocar na carta seu nome, idade, telefone e endereço completo. E mais o nome de um responsável com seus dados de identificação.

Regulamento:

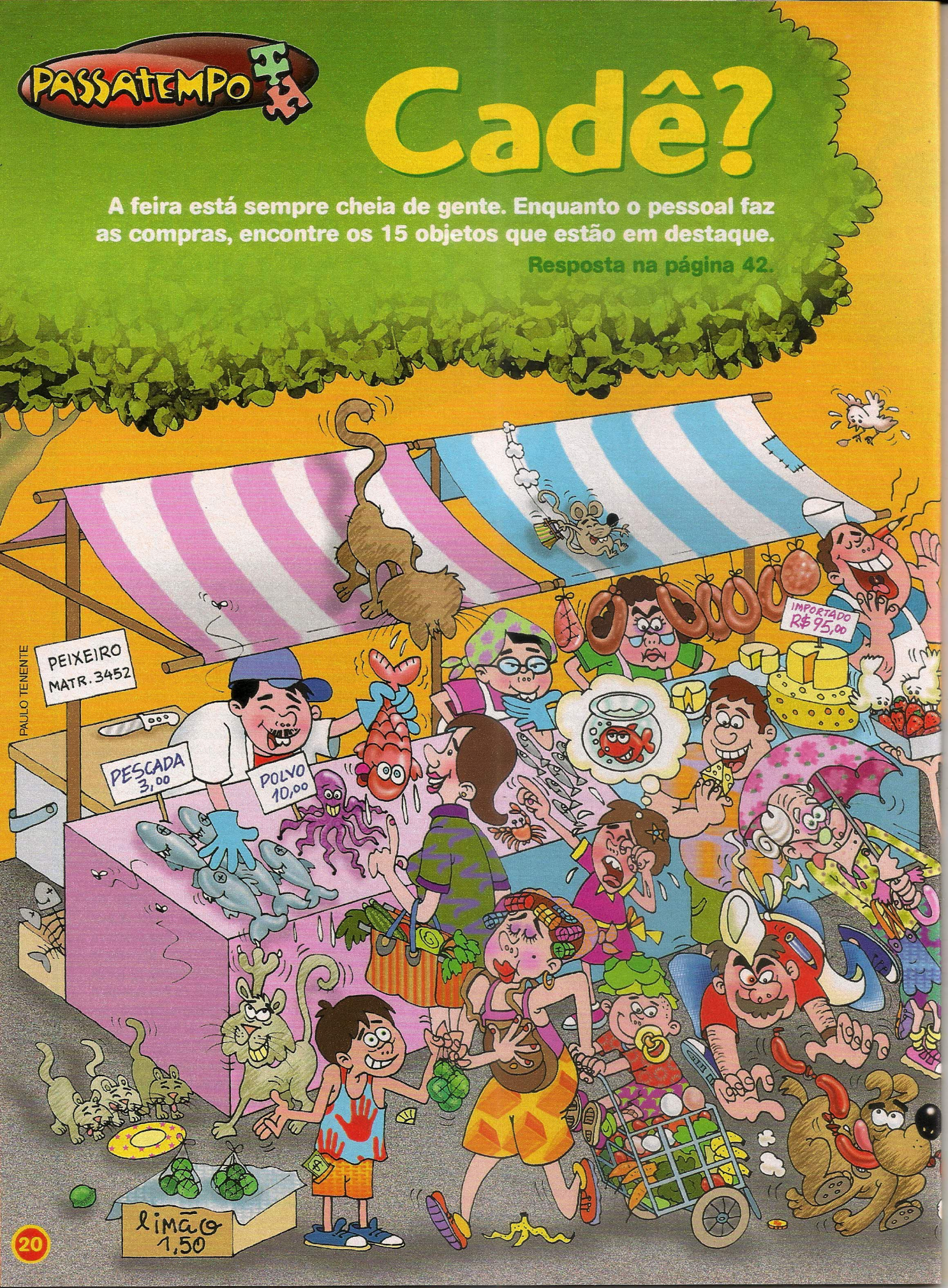
1) Os participantes devem ter no mínimo 6 e no máximo 13 anos durante o período da promoção e ser residentes no território brasileiro, sendo vedada a participação de pessoas que tenham até 2º grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S. A. **2)** Os participantes deverão enviar uma frase de até dez palavras sobre a revista RECREIO. **3)** Só serão aceitas frases enviadas por carta com carimbo postal até 14 de outubro. **4)** Não há limite para o número de cartas enviadas. **5)** Todos as cartas devem trazer nome, idade, endereço completo e telefone do autor, além do nome completo de um responsável legal pelo participante e seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor). **6)** Os trabalhos serão divididos em duas categorias: autores de 6 a 9 anos e autores de 10 a 13 anos. Serão consideradas vencedoras e premiadas 5 frases de cada categoria. **7)** Os trabalhos serão selecionados segundo critérios de imaginação, originalidade e criatividade. As decisões da comissão julgadora são soberanas e irrecorríveis. **8)** Os participantes autorizam a Editora Abril a divulgar plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) e concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre a frase para a RECREIO. **9)** A relação dos vencedores será publicada na revista RECREIO, edição 35, de 9 de novembro de 2000. **10)** A entrega dos prêmios será feita sem qualquer ônus aos participantes. **11)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui impostas. **12)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamento ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos e serviços.

PASSATEMPO

Cadê?

A feira está sempre cheia de gente. Enquanto o pessoal faz as compras, encontre os 15 objetos que estão em destaque.

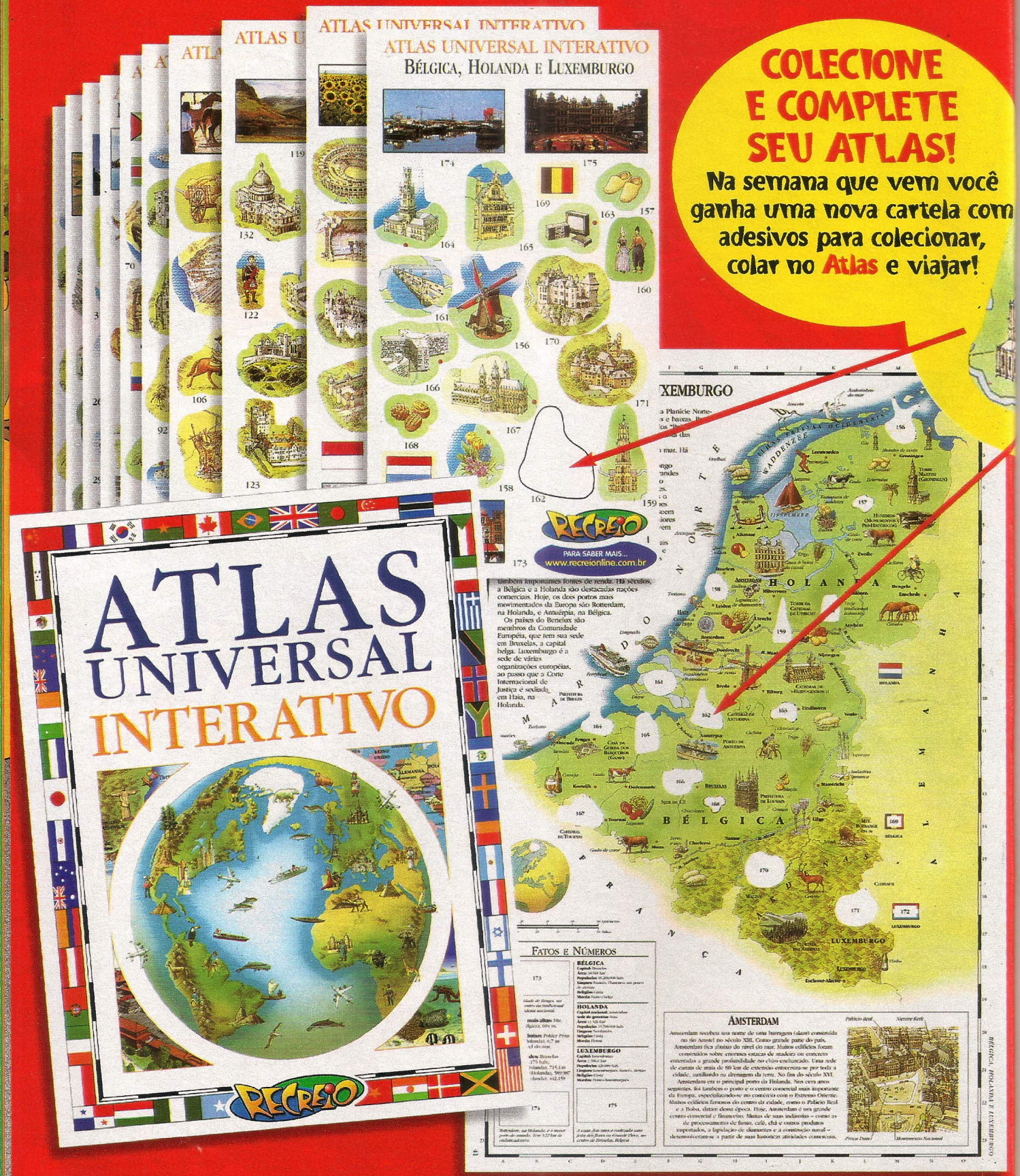
Resposta na página 42.



PAULO TENENTE

MANZANAS ARGENTINAS
DÚZIA 1,60
OVOS
ALFACE 3 POR 0,50
CENOURA 1,00
BERINJELA BACIA 0,80
BRÓCOLIS 1,50
COUVE-FLOR 0,80
REPOLHO 1,00
CARRETO R$1,00

CONHEÇA OS PAÍSES BAIXO

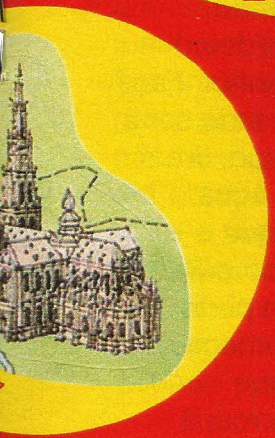


COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha uma nova cartela com adesivos para colecionar, colar no Atlas e viajar!

S NO MAIOR ALTO ASTRAL.

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, BÉLGICA, HOLANDA E LUXEMBURGO!



NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS, conheça tudo sobre a História dos Monstros e sobre os Países Baixos.

Confira as 10 primeiras cartelas adesivas para você colecionar:

Ed. 22 - Canadá e Alaska
Ed. 23 - Estados Unidos
Ed. 24 - México, América Central e Antilhas
Ed. 25 - Norte da América do Sul
Ed. 26 - Brasil
Ed. 27 - Sul da América do Sul
Ed. 28 - Ilhas Britânicas
Ed. 29 - França
Ed. 30 - Bélgica, Holanda e Luxemburgo
Ed. 31 - Escandinávia

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

RECREIO

www.recreionline.com.br

Quer saber? Colecione!

Abril

HISTÓRIAS DO MUNDO

Adaptação:
Edson Gabriel Garcia

França

O GATO

Esta é uma história tradicional da França. Para saber mais sobre esse país, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

Um velho lavrador morreu e deixou uma pobre herança para seus três filhos. Um burro para o mais velho, uma carroça para o do meio e para o mais novo um gato e um par de botas. Antes que o jovem pudesse reclamar, o gato disse-lhe:

– Com essas botas eu farei sua fortuna.

O jovem, que nada tinha a perder, deu as botas ao gato. As botas eram mágicas e permitiam ao gato andar e agir com rapidez e esperteza.

Sua primeira ação foi levar presentes para o Rei, em nome do Marquês de Carabás, seu amo e senhor. O Rei foi se encantando com os presentes trazidos por aquele simpático gato, em nome do Marquês.

Um dia, junto de sua bela filha, decidiu conhecer o Marquês para agradecer-lhe os presentes.

O filho do pobre lavrador desesperou-se.

– O que vou fazer? O Rei vai me matar quando descobrir a brincadeira!

– Não, meu senhor. Faça o que eu pedir e tudo sairá bem. Vá para o lago, tire a roupa e entre na água.

O jovem fez o que o gato pediu. Quando o Rei e a filha passavam perto do lago, o gato começou a gritar, dizendo que haviam roubado a roupa do Marquês. O Rei imediatamente ordenou que buscassem no seu castelo roupas belíssimas para o Marquês. O gato continuou seu plano e recomendou a todos:

– Vou preparar o castelo do Marquês para recebê-lo, Majestade. Aproveitem a caminhada...

E foi ligeiro, dando passos largos com as botas mágicas, em direção ao castelo do Bruxo Bruxildo.

O bruxo era conhecido

DE BOTAS

na região por suas maldades e violências. Ninguém se atrevia a enfrentá-lo. Ninguém... a não ser o gato de botas. Ele precisava do castelo para receber o Rei. Por isso não teve outra saída senão enfrentar o bruxo, não pela força e violência, mas com inteligência.

– Ei, Bruxildo. Todos aqui sabem e falam de sua valentia e sabedoria...

– E é verdade. Posso ter tudo o que quiser, posso transformar você num bichinho e acabar com essa conversa. – disse o bruxo ranzinza.

– Ora... isso é muito fácil. Quero ver você se transformar em um bichinho, um rato, por exemplo...Isso sim é prova de sua sabedoria.

– Fácil...

O bruxo transformou-se em rato e foi imediatamente comido pelo gato.

Com o castelo livre, o gato preparou uma bela festa para o Rei e sua filha, ajudado pelos moradores da região, felizes e agradecidos com o sumiço do bruxo. O Rei adorou tudo: o castelo, a festa, a simpatia do Marquês. E viu nele alguém para se casar com a princesa.

Foi o que aconteceu: a princesa se casou com o filho do lavrador, que agora era o feliz e rico Marquês de Carabás. O gato até revelou um segredo antigo: o castelo e o título de Marquês eram mesmo da família do lavrador e haviam sido tirados pelo bruxo há muito tempo. Tinham voltado agora para seus verdadeiros donos.

O Marquês e a princesa viveram felizes para sempre, claro, acompanhados pela simpatia do gato de botas.

LÚCIA BRANDÃO

PARA BRINCAR

BUMERANGUE

É só jogar e ele volta para sua mão. Este brinquedo é muito legal e fácil de fazer. Veja só:

O bumerangue já foi um instrumento de caça muito usado por alguns povos, como os aborígines, os primeiros habitantes da Austrália. Hoje, são lançados apenas por quem quer praticar um esporte ou se divertir.

Os primeiros eram feitos de madeira ou marfim. Agora, há vários modelos de formatos e materiais diferentes. Você mesmo pode fazer um de papel cartão.

Para jogar escolha um lugar amplo e sem vento. Daí, é só praticar e chamar os amigos para brincar.

CAMPEONATOS

Pouca gente sabe, mas jogar bumerangue virou um esporte com regras e modalidades diferentes. Os maiores feras estão nos Estados Unidos e na Austrália e você pode organizar uma competição com seus amigos. Veja os principais tipos de provas:

Máximo tempo no ar: manter o bumerangue mais tempo no ar.

Pegada rápida: jogar o bumerangue cinco vezes e pegá-lo de volta no menor tempo.

Enduro: o jogador tem de arremessar e pegar o bumerangue o maior número de vezes em cinco minutos.

Livre: o desafio é jogar e pegar o bumerangue da forma mais criativa. Quem fizer o lance mais legal é o ganhador.

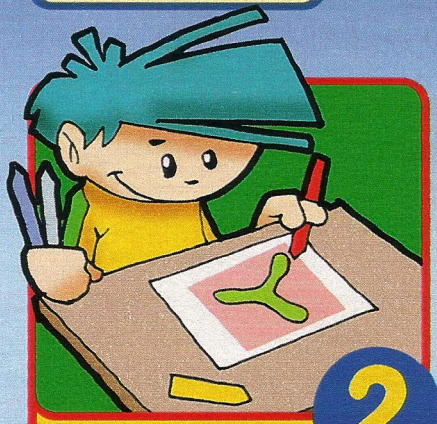
ROGÉRIO MARQUA

GUE

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- papel cartão
- cola
- tesoura
- canetinhas ou lápis de cor

1 Cole o molde abaixo no cartão e recorte.



2 Enfeite o seu bumerangue com desenhos bem coloridos.

3 Ponha o bumerangue sobre a ponta dos dedos e dê um peteleco.

Molde para recortar

Mais bumerangue...

www.recreionline.com.br

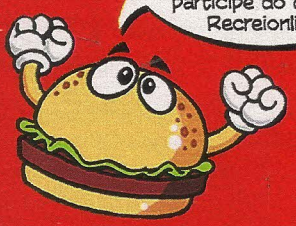
www.bumerangue.com/

Abril

Faça como seu computador, use bem a memória.

www.recreionline.com.br

CONCORRA A DUAS BICICLETAS POR SEMANA. Entre no site e participe do desafio Recreionline.



Entre no site da Recreio e veja como é gostoso navegar. Aqui tem uma porção de jogos, adesivo virtual, bate-papo, seção de curiosidades, biblioteca, esportes, horóscopo, rádio Recreio, Recreio News e, agora, o incrível Desafio Recreionline! Um teste com várias perguntas para espertinhos como você mostrarem que sabem tudo, inclusive como ganhar uma superbicicleta.

RECREIONLINE

Quer saber? Divirta-se.

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

ELE NÃO PÁ

Conheça um animal de estimação diferente que está sempre querendo brincar.

O ferret (pronuncia-se férret) é um bicho brincalhão que adora conquistar novos amigos. Os pesquisadores acreditam que ele já era domesticado desde a época dos faraós, no Egito.

Antigamente o ferret era usado por seus donos para caçar ratos, lebres e outros animais que vivem em tocas. Até que descobriram que ele podia ser também um ótimo animal de estimação.

Cuide bem dele!

Quem se encantar pelo ferret e quiser ter um em casa deve saber que ele exige cuidados. Este bicho come um tipo de ração especial importada e toma vacinas específicas. Além disso, precisa de uma gaiola espaçosa, de banhos a cada dez dias e de acompanhamento de um veterinário que conheça a espécie.

O mais importante é lembrar que, assim como os cães e gatos, o ferret não é um brinquedo. Ele é um companheiro que vai estar ao seu lado por pelo menos oito anos. E você precisa estar pronto para dar carinho e atenção ao seu amigo peludinho, além de vigiá-lo de perto, para evitar que ele se meta em confusão.

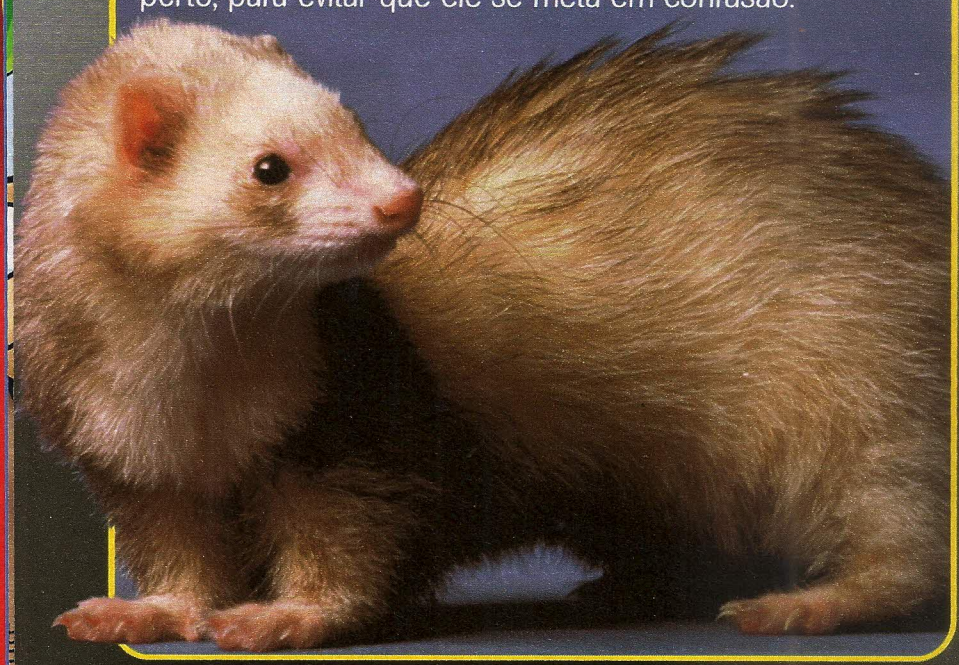


IMAGE BANK

Bagunceiro e fofinho

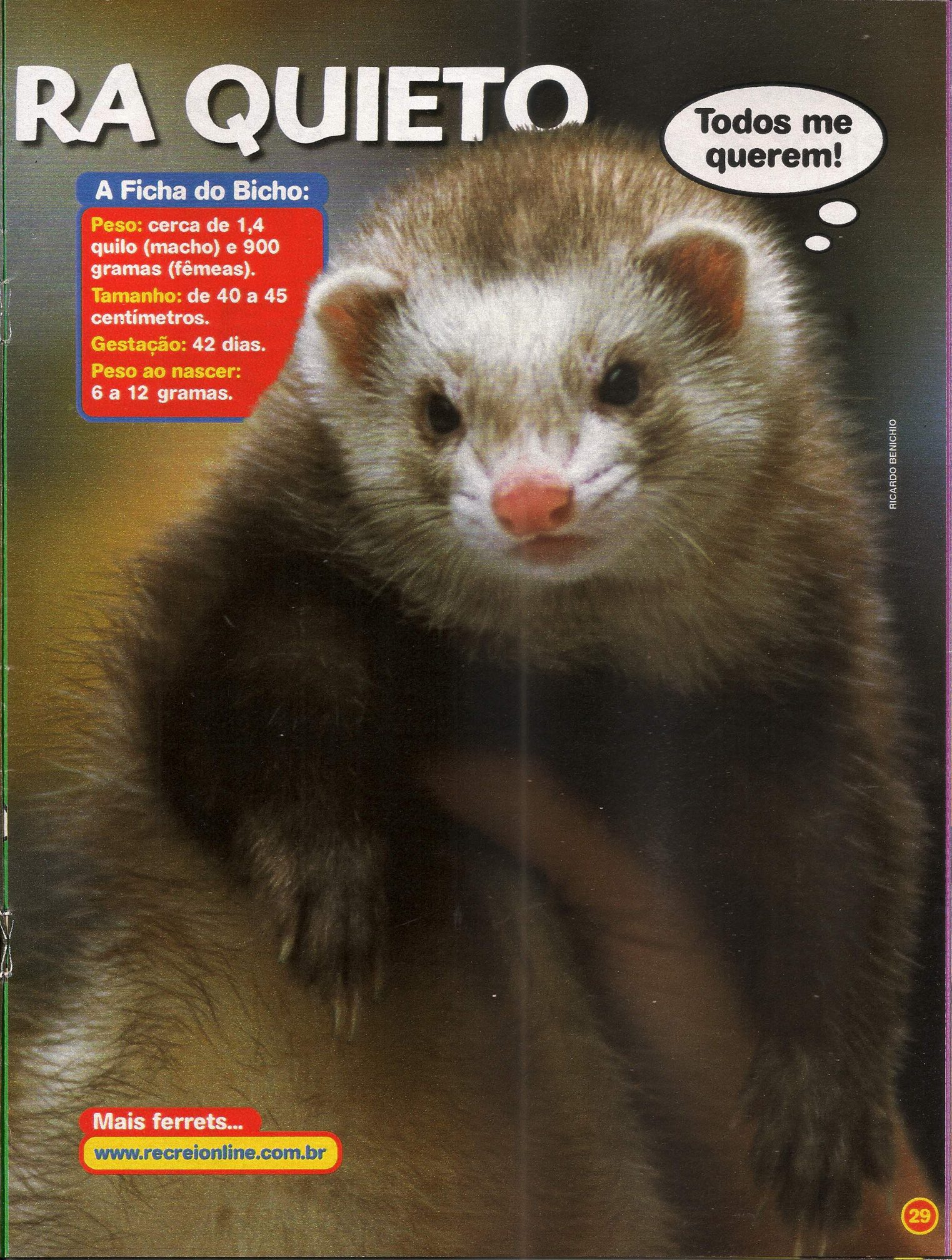
Curioso e esperto, o ferret é um verdadeiro explorador de buracos e cantinhos. Adora investigar todos os lugares da casa. Durante suas aventuras, muitas vezes acaba derrubando tudo que encontra pelo caminho e pode até escalar cortinas.

Com esse comportamento agitado, que pode incluir algumas mordidinhas nos donos, esse bagunceiro só pode ficar solto quando alguém está de olho nele.

O resto do tempo ele passa em sua gaiola, que deve ser equipada com bebedouro, comedouro, uma rede ou um tubo para dormir e vasilha sanitária.

Os ferrets que chegam ao Brasil geralmente são importados dos Estados Unidos. Como não é uma espécie do nosso país, há um controle para que não se espalhem, o que poderia prejudicar os animais que vivem aqui. Por isso os ferrets são castrados e têm um chip de computador nas costas, com informações sobre sua origem. É importante comprá-los em lojas de confiança e exigir a documentação completa do bichinho.

RA QUIETO



A Ficha do Bicho:

Peso: cerca de 1,4 quilo (macho) e 900 gramas (fêmeas).

Tamanho: de 40 a 45 centímetros.

Gestação: 42 dias.

Peso ao nascer: 6 a 12 gramas.

RICARDO BENICHIO

Mais ferrets...

www.recreionline.com.br

Kero-Coco para repor as energias

ÁGUA DE COCO
KERO-COCO

A água de coco é o melhor e mais rápido hidratante natural que existe. Além de ajudar a repor as energias, contém hidratos de carbono e sais minerais da forma mais pura que a natureza oferece. Com Kero-Coco, na caixinha e com canudinho,a gente pode tomar água de coco na escola, junto com o lanche, vendo desenho animado, depois de praticar esportes e para matar a sede a qualquer momento! Kero-Coco na lancheira!!! Muito mais divertido e saudável.

No mês das Olimpíadas, Kero-Coquinho traz brincadeiras para você... Divirta-se!!

AZUL PUBLICIDADE

Ligue-ligue

Ajude o Kero-Coquinho a marcar um gol, fazer uma cesta e dar uma cortada.

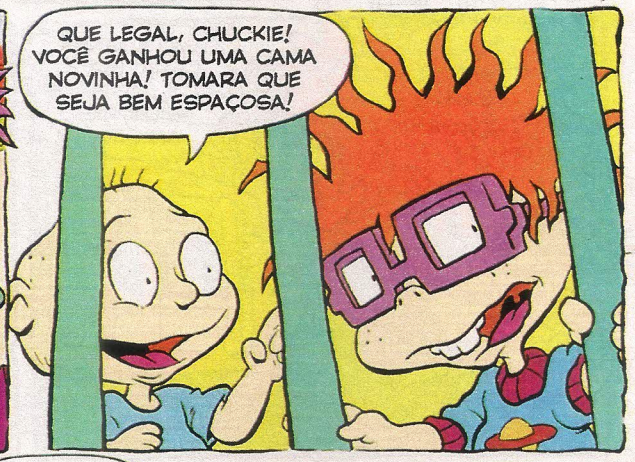
Olimpíadas

Sabia que...

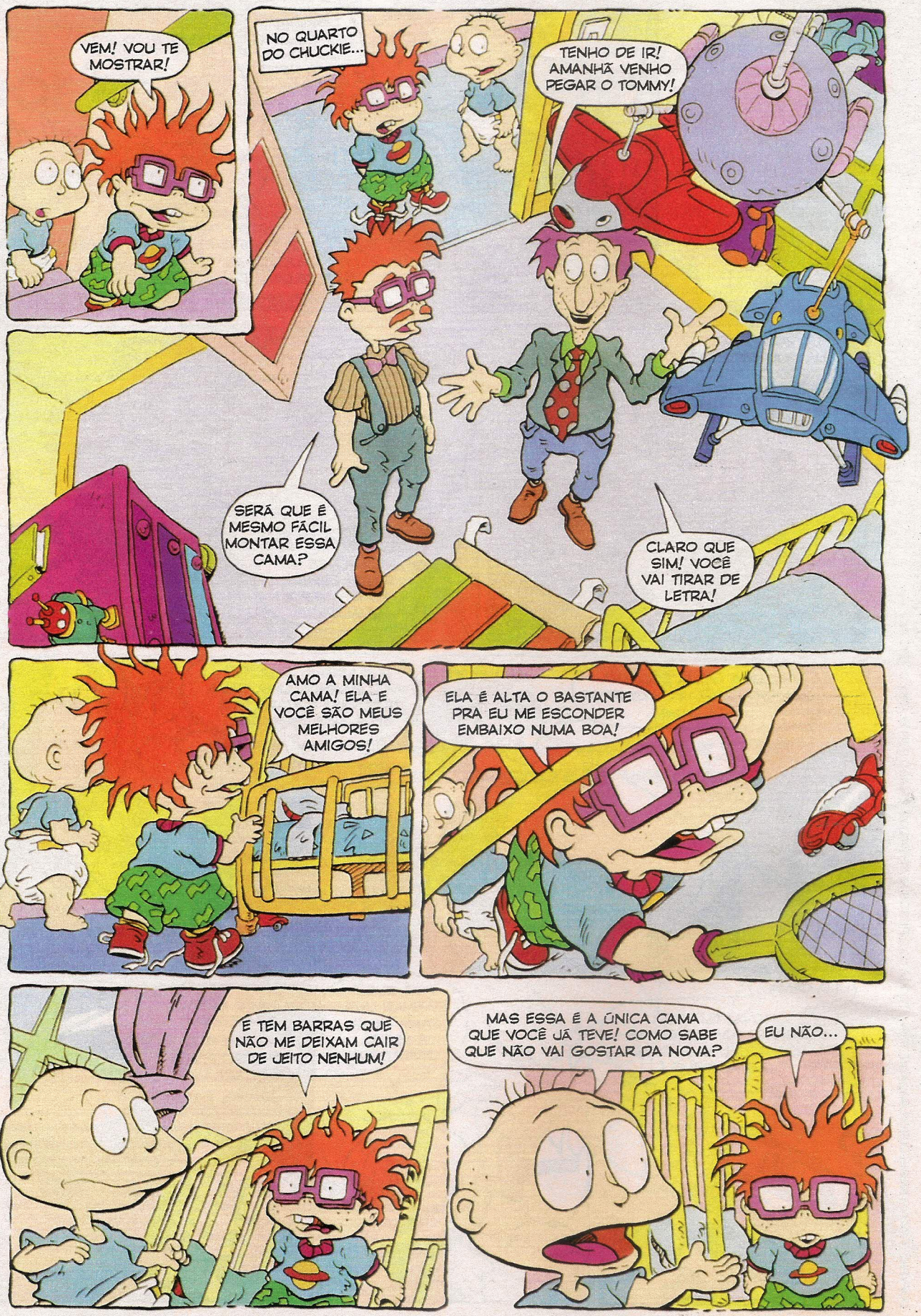
As modalidades dos Jogos Olímpicos são formadas pelos esportes coletivos e individuais. No Brasil três desses esportes são campeões de popularidade: futebol, basquete e vôlei.

www.kerococo.com.br

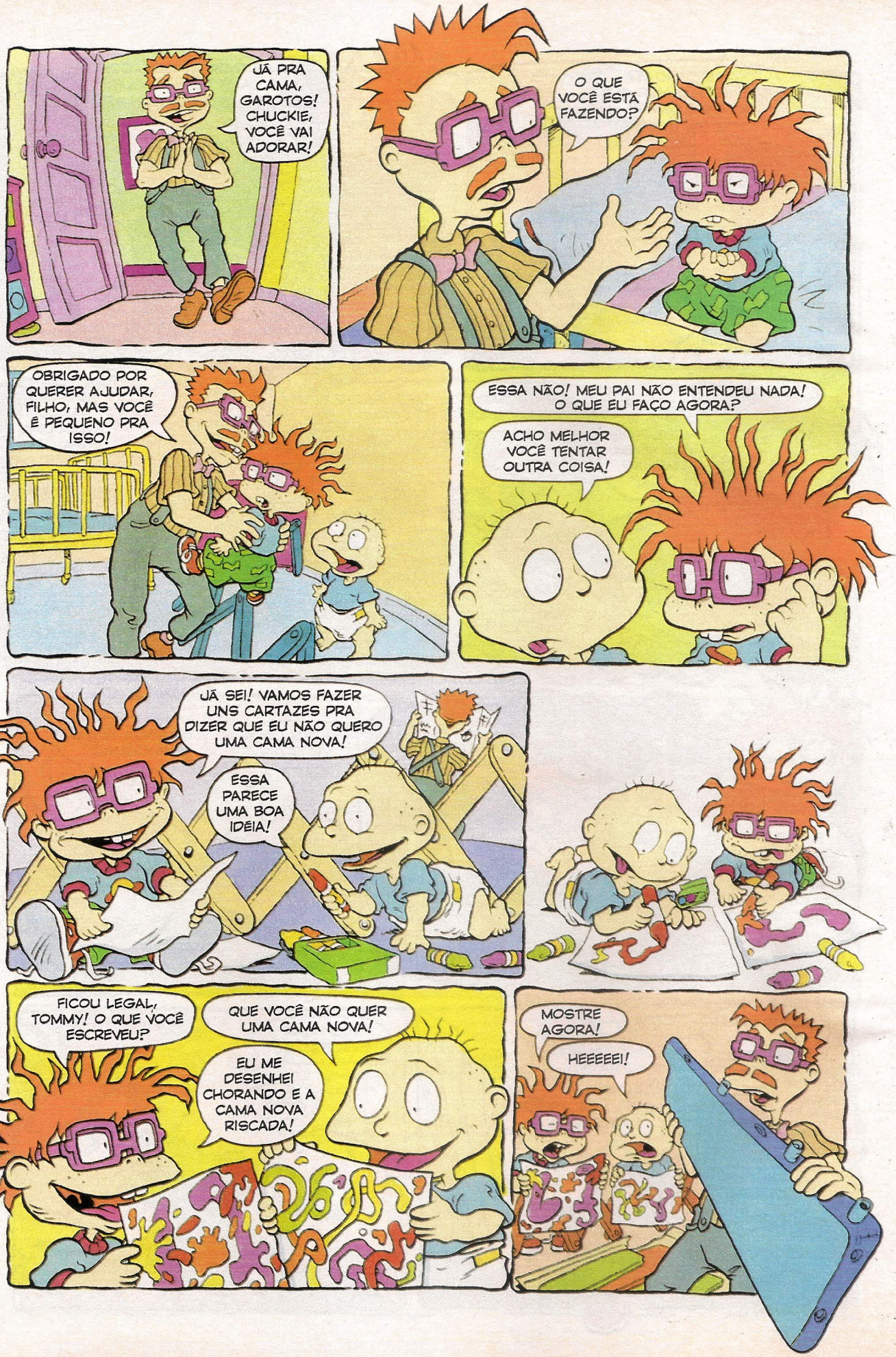
MONSTROS DEBAIXO DA CAMA



COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.


VEM! VOU TE MOSTRAR!
NO QUARTO DO CHUCKIE...
TENHO DE IR! AMANHÃ VENHO PEGAR O TOMMY!
SERÁ QUE É MESMO FÁCIL MONTAR ESSA CAMA?
CLARO QUE SIM! VOCÊ VAI TIRAR DE LETRA!
AMO A MINHA CAMA! ELA E VOCÊ SÃO MEUS MELHORES AMIGOS!
ELA É ALTA O BASTANTE PRA EU ME ESCONDER EMBAIXO NUMA BOA!
E TEM BARRAS QUE NÃO ME DEIXAM CAIR DE JEITO NENHUM!
MAS ESSA É A ÚNICA CAMA QUE VOCÊ JÁ TEVE! COMO SABE QUE NÃO VAI GOSTAR DA NOVA?
EU NÃO...

MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


JÁ PRA CAMA, GAROTOS! CHUCKIE, VOCÊ VAI ADORAR!
O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO?
OBRIGADO POR QUERER AJUDAR, FILHO, MAS VOCÊ É PEQUENO PRA ISSO!
ESSA NÃO! MEU PAI NÃO ENTENDEU NADA! O QUE EU FAÇO AGORA?
ACHO MELHOR VOCÊ TENTAR OUTRA COISA!
JÁ SEI! VAMOS FAZER UNS CARTAZES PRA DIZER QUE EU NÃO QUERO UMA CAMA NOVA!
ESSA PARECE UMA BOA IDÉIA!
FICOU LEGAL, TOMMY! O QUE VOCÊ ESCREVEU?
QUE VOCÊ NÃO QUER UMA CAMA NOVA!
EU ME DESENHEI CHORANDO E A CAMA NOVA RISCADA!
MOSTRE AGORA!
HEEEEEI!

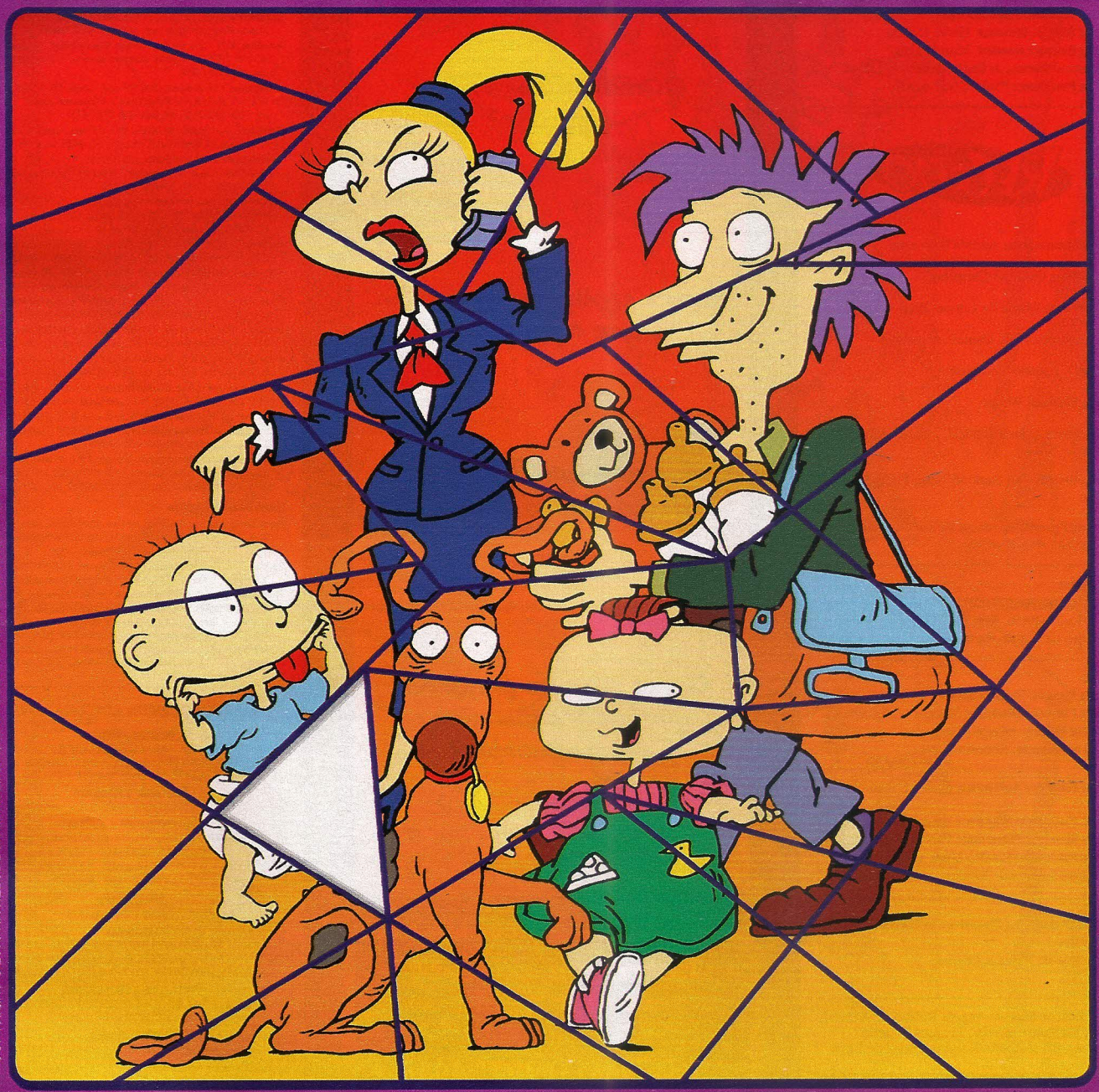
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

ELES QUERIAM ME AJUDAR, MAS CAÍRAM NO SONO! VOU FAZER UMA SURPRESA PRO CHUCKIE!
VOU LEVAR OS DOIS PRA BAIXO ENQUANTO TERMINO A CAMA!
ALGUM TEMPO DEPOIS...
EI, CHUCKIE, ACORDE!
TENHO UMA SURPRESA!
AH, NÃO! NÓS DORMIMOS E DEIXAMOS MEU PAI TRABALHAR!
MINHA CAMA JÁ ERA!
TALVEZ SUA CAMA NOVA NÃO SEJA TÃO RUIM!
ESPERE ATÉ VER A SUA CAMA! VOCÊ VAI ADORAR!
UAU! EU NÃO ACREDITO!
ELA É LINDA! É A MELHOR CAMA DO MUNDO!
PARECE UMA NAVE ESPACIAL! VAMOS TESTAR?
NÃO VOU CONSEGUIR DORMIR NELA!
HEIN?
É QUE PERDI O SONO!
FIM

PASSATEMPO

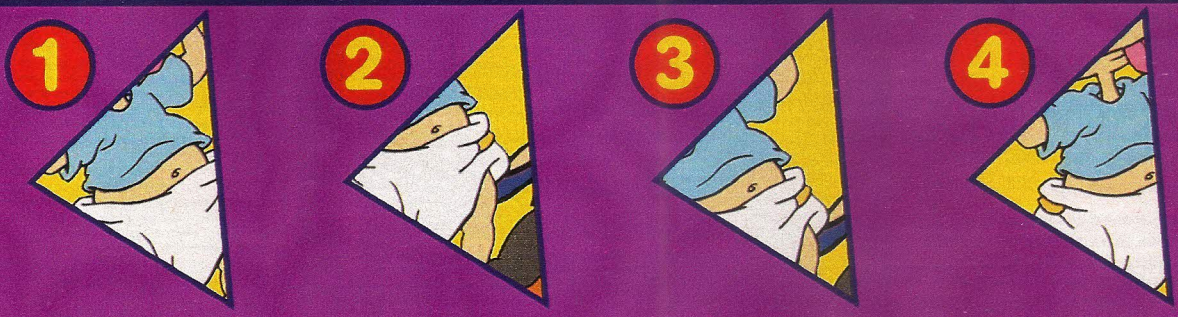
QUEBRA-CABEÇA

Você é capaz de descobrir qual das peças abaixo é a que está faltando no desenho?



COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

Resposta: peça 2.



EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Diretor Superintendente de Operações: Antonio Godoy
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Colaborou Nesta Edição: Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Quando os gatos ficam preocupados e nervosos?
Quando o tempo está bom para cachorro.
Raphael Amaral Gonçalves, 8 anos
São Paulo – SP

Quando um agricultor é esperto?
Quando joga verde para colher maduro.
Raissa França
por e-mail

Qual a capital brasileira que sempre é vencedora?
Vitória – ES.
Diego Lesnock, 10 anos
São Paulo – SP

Como você sabe que tem um elefante dentro da piscina?
Quando tem um chinelinho redondo na borda.
Luciano F. Nascimento, 13 anos
Piracaia – SP

O que são oito pontinhos vermelhos piscando alternadamente?
Uma aranha usando tênis com luzinhas.
Eliana Menezes, 10 anos
Brasília – DF

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril
RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 65 1, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Benfo Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

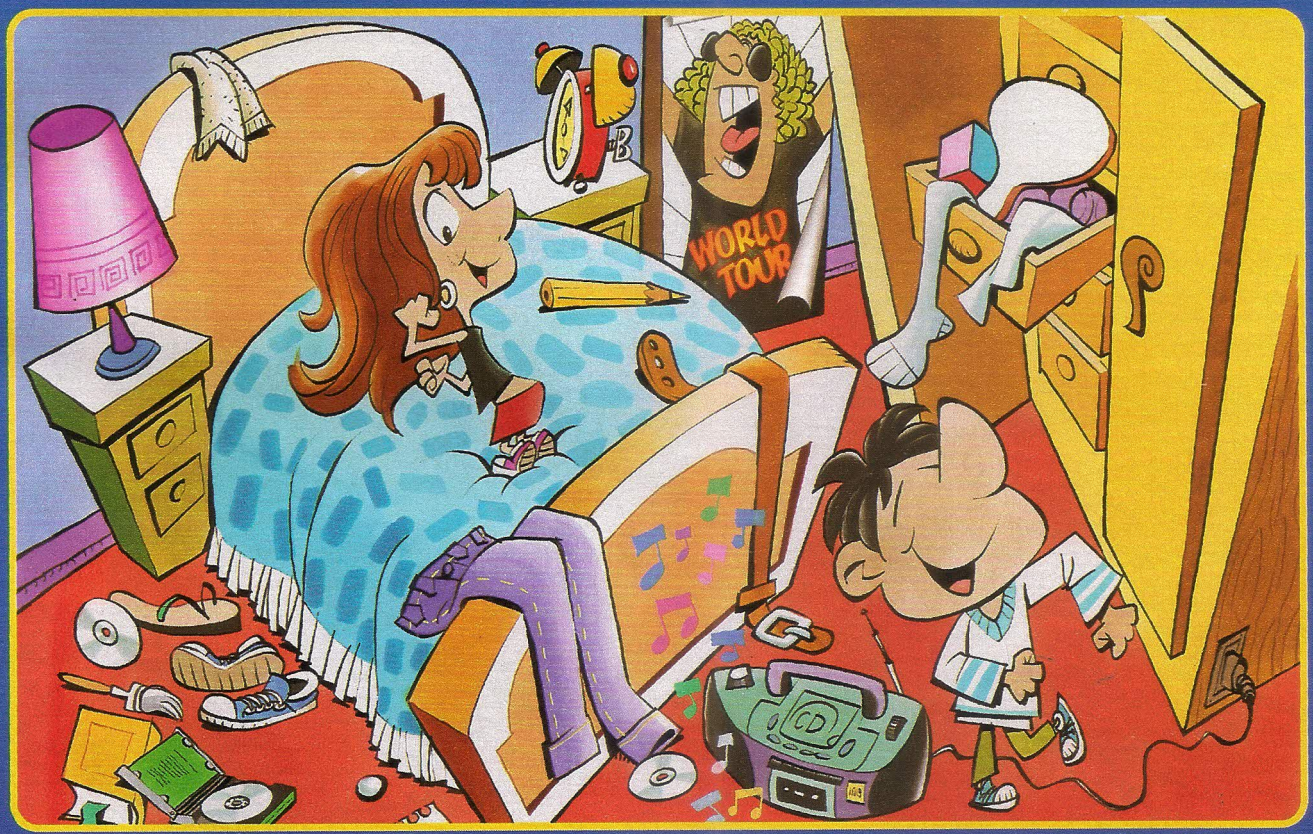
Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 29 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS



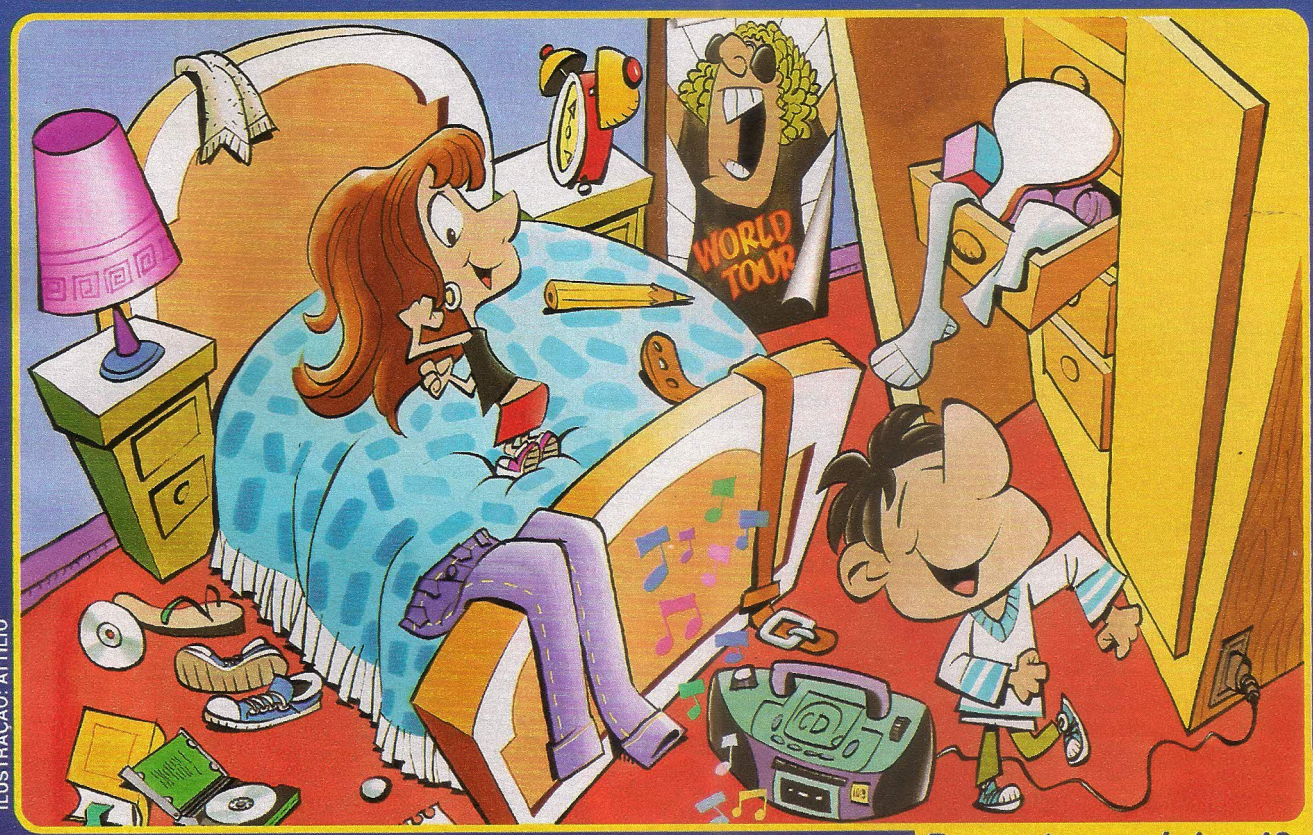


ILUSTRAÇÃO: ATTÍLIO

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

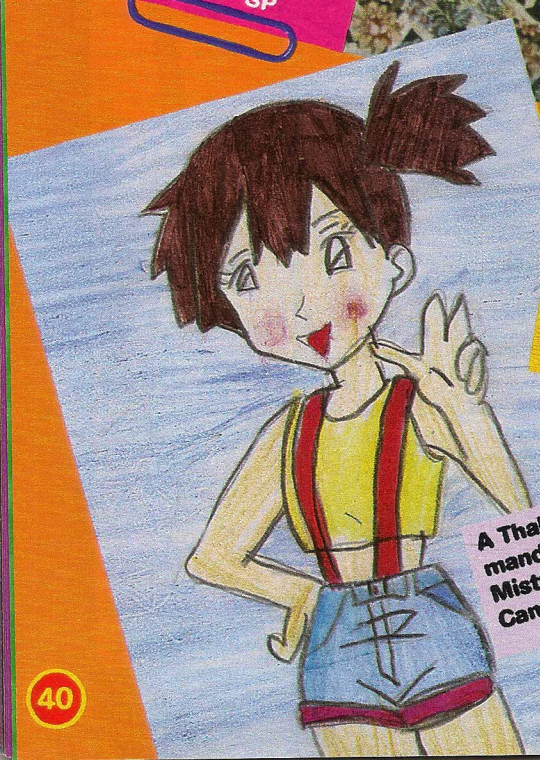
O Bernardo Dreux Martins, de 6 anos, gosta de andar de bicicleta e de brincar de Digimon. Niterói - RJ

Esta gatinha é a Marina Chagas Brandão, de 8 anos. Ela adora ler. São Paulo - SP

O Tigrão foi desenhado pela Ana Paula T. Bartholomeu, de 10 anos. Ela mora no Rio de Janeiro, RJ.

Galera da RECREIO! Eu e meu irmão não perdemos nenhuma edição da revista. Queríamos sugerir que vocês publicassem uma página só de piadas e variassem os personagens dos quadrinhos.

Lucas de Belli Antony
Rio de Janeiro - RJ



A Thalita Rodrigues mandou o desenhou da Misty para a RECREIO. Camboriú - SC

O Tarik é um cãozinho patriota. Seus donos são João Vitor, 6 anos, e o Leonardo Henning Sodré, de 4 anos. Campo Grande - MS

Este dálmata foi feito pela Gabriela Cristina Sousa Beraldo, de 11 anos. São Paulo - SP

RECREIO,
Estou escrevendo apenas para dizer que os livros que vieram com a revista são muito bons. Eu ainda não li todos, mas estou no número 10.
Thiago dos Santos Almeida
Atibaia - SP

Kireihana é o nome deste pokémon que o Rafael Gomes Cruz desenhou.
Valinhos - SP

A galera animada é a turma da 1ª série do Centro de Ensino Chico Xavier.
Brasília - DF

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, turma da RECREIO!
Tenho 6 anos e já sou um fã da revista.
A parte que mais gosto são as piadinhas.
Já sou fera no assunto.
Carlos Alberto Barni Júnior
Camboriú - SC

Oi, pessoal!
A RECREIO é superlegal e me ajuda nos deveres da escola. Gostei muito do *Atlas*, principalmente de colar os adesivos.
Clara Peixoto

A Larissa Oliveira P. dos Santos, de 13 anos, fez a Mônica e a Magali.
Salvador - BA

Oi, RECREIO!
Fiz a sobremesa de banana com mel e ficou uma delícia. Sou fã das seções *Fazendo Arte*, *Mão na Massa* e *Quadrinhos*.
Karine Rio Philippi
Santo André - SP

Estes são os irmãos Rafael, 9 anos, e Beatriz Pires Fernandes, 2 anos, com a prima Camila, 11 anos.
Jarinu - SP

DESAFIO

Adivinhe quem é!

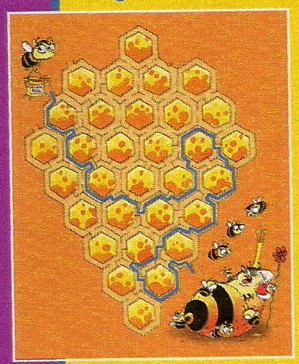
Este bicho tem a pele coberta de escamas mas não é peixe.

FABIO COLOMBINI

Resposta: cobra.

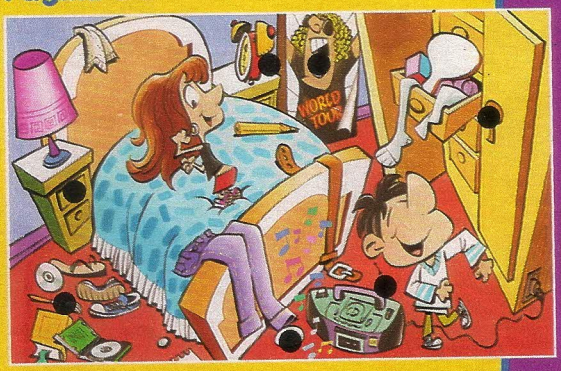
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 18



Páginas 20 e 21

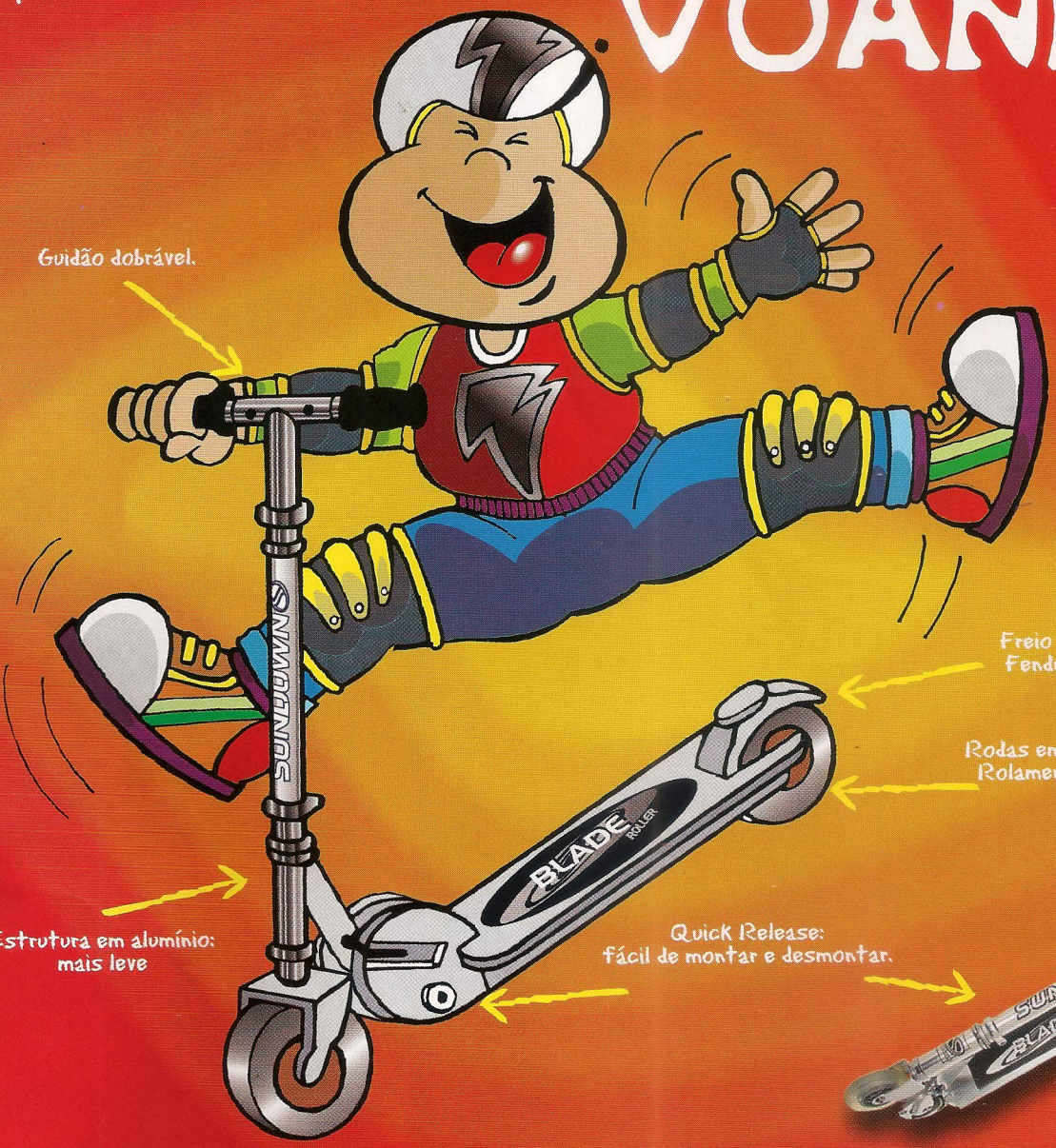
Página 39

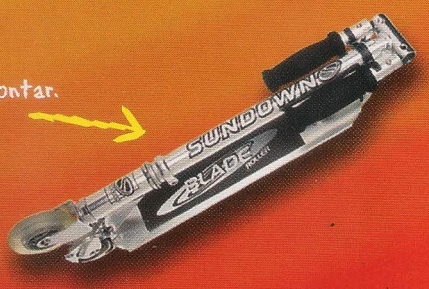


BLADE ROLLER

O PATINETE DA SUNDOWN

PEÇA O SEU VOANDO.





Promoção Raspa BIKE SUNDOWN
A FERA DAS BIKES

Compre e concorra a R$ 250 mil em prêmios

SUNDOWN
BIKE & FITNESS

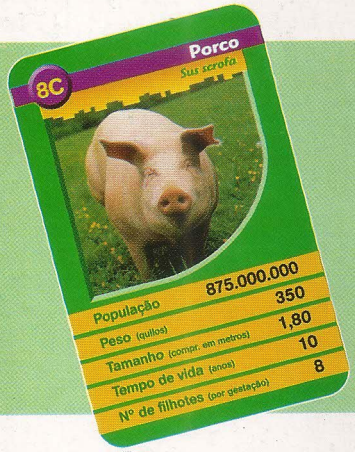
www.sundownbike.com.br

0800 55 99 21

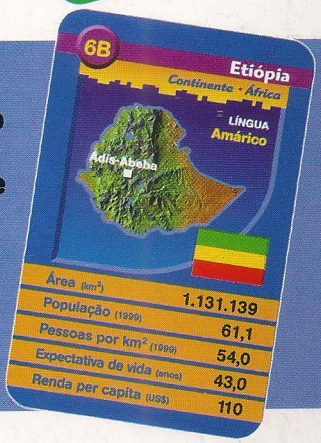
Certificado de Autorização Nº 01/431/2000. Promoção válida de 01/08/2000 a 31/12/2000.

Você sabia...

...que existem 875 milhões de porcos no mundo e apenas 1000 pandas?



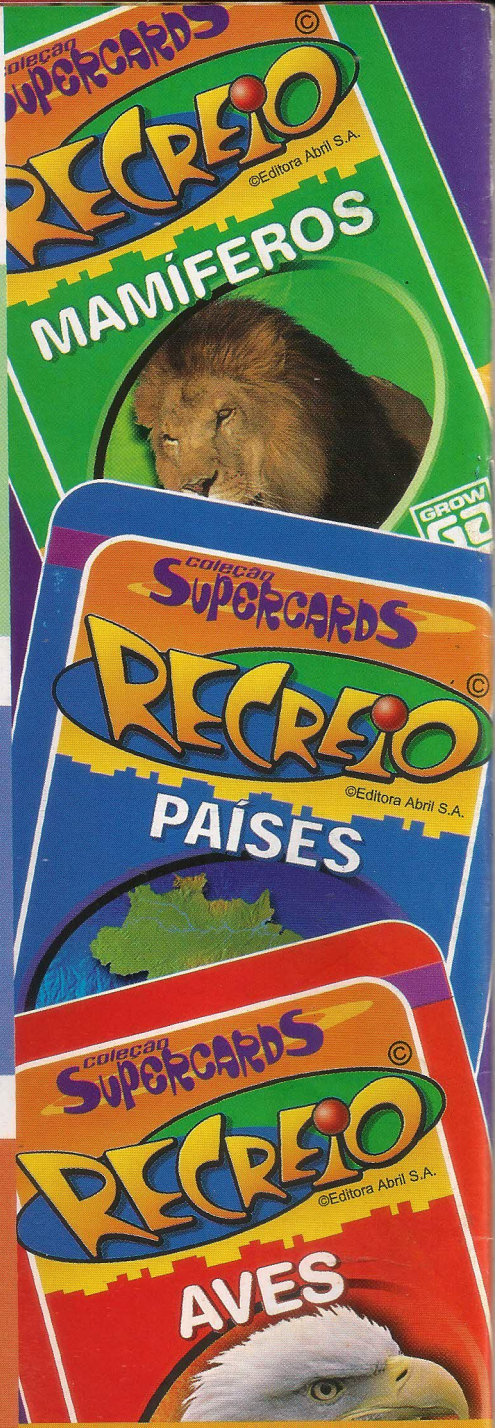
...que a população da Etiópia é aproximadamente 8 vezes maior que a da Suíça?



...que muitas pessoas só conhecem o Cuco do relógio e o Pica-pau do desenho?

...e que a Grow está lançando uma incrível coleção de Supercards Recreio? Você vai conhecer informações e curiosidades sobre os mais diversos assuntos. Para começar Mamíferos, Países e Aves. Mostre que você é fera!

À venda em lojas de departamento, brinquedos e hipermercados.



Produzido sob licença de Abril Marcas Ltda.

COLECIONE!

coleção SUPERCARDS

GROW